"スケッチ感覚"3Dグラフィックソフト

マジカルスケッチ

線を描くだけで3Dイラストが作れるよ!!



はじめよう！



- CG学会でも話題の最新技術
- 操作性を追求したインターフェース
- ペン1本の多彩なアプローチ
- インターネットに広がる用途



マジカルスケッチ for Windows
シリアル番号： TDW-NCH-0073580

マジカルスケッチへようこそ！

このたびはマジカルスケッチをお買い上げいただき、ありがとうございます。
マジカルスケッチは、スケッチブックにお絵かきする感覚で、3Dモデルがいとも簡単に作成できます。
3Dは難しそうだから... などとしり込みする必要はありません。
マウスやタブレットをクレヨンやマジックだと思って、マジカルスケッチの白いキャンバスにくるりと好きなかたちをかいてみてください。
いままでに体験したことのない、たのしくすてきな世界がひろがります。
マジカルスケッチで、おもいっきりおたのしみください。

マジカルスケッチ はじめよう！について

この「マジカルスケッチ はじめよう！」には、マジカルスケッチのインストール方法や、初心者の方でも簡単に3Dモデルを作成できるチュートリアル「つかってみよう！」など、マジカルスケッチを初めて使う方に必要な情報が記載されています。ぜひご活用ください。

マジカルスケッチ

もくじ

パッキングリスト

本製品には、以下のCD-ROMおよび印刷物が入っています。インストール操作の前にご確認ください。

- ● プログラムCD-ROM×1枚
- ● マジカルスケッチ はじめよう！×1枚（この書類です）
- ● ユーザ登録カード＆シリアル番号お客様控カード×1枚

サービスおよびサポートについて

ユーザ登録について

本製品に関するテクニカルサポートをご利用いただくために、ご購入後はできるだけ早くユーザ登録をお済ませ頂きますようお願いいたします。本製品に同梱されているユーザ登録カードに必要事項をご記入の上、パッケージ開封後2週間以内にご返送ください。また、製品シリアル番号お客様控カードは紛失しないように大切に保管してください。ご登録いただいたお客様には、弊社サポート電話でのテクニカルサポートをご利用いただけるほか、正規登録ユーザとして今後のバージョンアップや新製品の情報をご案内させていただきます。
住居移転や担当者の変更など、現在のユーザ登録内容に変更があった場合には、下記の方法で書面にてお知らせください。製品名・シリアル番号を必ずご記入の上、旧登録内容・新登録内容を併せてご連絡ください。ユーザ登録の内容は、弊社より郵便物をお送りするときなどに重要となります。ご連絡がない場合、大切なご案内をお届けできない場合がございます。

- ● ファクス：092-722-6387
- ● はがき：〒810-0042　福岡市中央区赤坂3-9-9
- ● 電子メール：info@ex-tools.co.jp

テクニカルサポート

エクス・ツールスでは、サポート専用電話でユーザサポートを行っております。マジカルスケッチに関するお問い合わせについては、下記までご連絡ください。
なお、このサポートをご利用いただくには、お使いのマジカルスケッチのユーザ登録が必要です。

- ● お問い合わせ先：エクス・ツールス株式会社　ユーザサポート
- ● 専用電話番号：092-722-4572
- ● サポート受付時間：月曜日～金曜日（祝祭日を除く）10:00～12:00／13:00～17:00

インストールガイド

■ Windowsをお使いの方は1ページを参照してください
■ MacOS8.5以上のClassic環境をお使いの方は4ページを参照してください
■ Mac OS Xをお使いの方は5ページを参照してください

MagicalSketchインストールガイド　Winsowsをお使いの場合

ここでは、セットアッププログラム「Setup.exe」を使用してMagicalSketchをインストールする方法を説明します。セットアッププログラムは、インストールしようとしているコンピュータに必要なプログラムをハードディスクの適当なフォルダにコピーします。

1）インストールの前にすべてのアプリケーションを終了してください

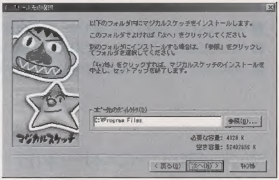
2）セットアッププログラムを起動します

製品CD-ROMの「Setup.exe」アイコンをダブルクリックすると、セットアップを開始します。
セットアッププログラム画面の指示に従い、「次へ」または「はい」ボタンをクリックして先に進みます。



3）インストール先のフォルダを選択します

「インストール先の選択」画面で、インストール先のフォルダを選択します。ここで選択されたフォルダ内に「MagicalSketch」フォルダを作成し、プログラムをインストールします。
初期状態では、起動ディスクの「Program Files」フォルダが選択されています。
このままでよければ「次へ」ボタンをクリックして先に進みます。



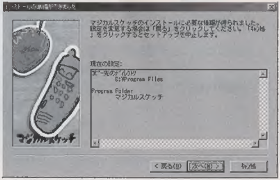
4）プログラムフォルダを選択します

「プログラムフォルダ選択」画面で、スタートメニューのプログラムサブメニューに追加するMagicalSketchのアイコンを入れるプログラムフォルダを選択します。初期状態では、「マジカルスケッチ」フォルダが選択されています。



5）インストールを実行します

「インストールの準備ができました」画面で、「次へ」ボタンをクリックするとMagicalSketchのインストールを開始します。



6）Adobe Acrobat Reader 4 日本語版をインストールします

MagicalSketchプログラムのインストールが完了した後、MagicalSketchの使用に必要なAdobe Acrobat Reader 4 日本語版のインストールを行います。セットアッププログラムの画面にて、インストールを行うソフトウエアのチェックボックスをオンにして「閉じる」ボタンを押すと、ソフトウエアのセットアッププログラムが起動します。
ソフトウエアが既にインストールされている場合には、再度インストールをする必要はありません。画面中のチェックボックスをオフにして「閉じる」ボタンを押すことで、終了することができます。

ただし、システムの使用しているDLLの更新が行われた場合には、「閉じる」ボタンを押すと同時に、コンピュータを再起動するかどうかを訊ねる画面が表示されます。その場合は、必ず再起動してください。もし、Adobe Acrobat Reader 4 日本語版インストールのチェックボックスをオンの状態で再起動した場合には、それらのプログラムはインストールされません。その場合、コンピュータの再起動後に、製品CD-ROM内の「Acrobat Reader 4.05J」フォルダ内のそれぞれのインストーラを使用して、目的とするプログラムのインストールを行ってください。

※セットアッププログラムでは「Samples」フォルダはインストールされません。3Dモデルや背景データを収録しておりますので、ハードディスクの適当な場所にコピーしてお使いください。

7）MagicalSketchを起動します

インストールしたMagicalSketchを起動します。スタートメニューのプログラムサブメニュー（初期状態のままインストールしている場合は「マジカルスケッチ」プログラムサブメニュー）から「MagicalSketch」アイコンを選択します。もちろんインストール先のフォルダにあるMagicalSketchプログラムのアイコンをダブルクリックして起動することもできます。

※インストールが正しく行われない場合は...
手順5で、セットアッププログラムがインストールを開始した後、特定のDLLファイルで『他のアプリケーションで使用しているか、読み込み専用ファイルです。再度挑戦してみてください』という内容のエラーメッセージが表示されることがあります。このメッセージが表示された場合は、セットアップをいったん中止し、以下の操作を行った後に再度インストールを行ってください。

1）エラーメッセージの内容をメモします。
2）セットアップをいったん中止します。『インストールに失敗しました』というメッセージが表示されます。
3）セットアッププログラム以外のアプリケーションが起動していないかどうか確認し、もし起動している場合は終了します。タスクバーのインジケータも確認してください。
4）エラーメッセージに表示されていたDLLファイルを検索します。スタートメニューの検索サブメニューの中にある「ファイルやフォルダ...」を使うと便利です。
5）該当するDLLファイルを見つけたら、そのDLLファイルのプロパティを表示します。プロパティウインドウの下方にある「属性」のうち、「読み取り専用」のチェックボックスをオフにして、「OK」ボタンをクリックします。
6）再度インストール操作を行います。

インストールガイド

MagicalSketchインストールガイド　MacOS8.5以上のClassic環境をお使いの場合

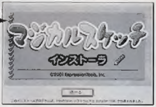
ここでは、「MagicalSketchインストーラ」を使用して、MagicalSketchをインストールする方法を説明します。インストーラは、インストールしようとしているコンピュータに必要なプログラムをハードディスクの適当なフォルダにコピーします。

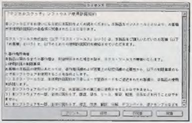
1）インストールの前にすべてのアプリケーションを終了してください

2）インストーラを起動します

製品CD-ROMの「MagicalSketchインストーラ」アイコンをダブルクリックすると、インストールを開始します。インストール画面の指示に従い、「続ける...」ボタンをクリックして先に進みます。
「マジカルスケッチ」ソフトウエア使用許諾契約をよくお読みになり、同意される方は「同意」ボタンを押して次に進みます。

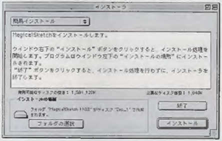

MagicalSketchインストーラ





3）インストールを実行します

ウインドウ右下の「インストール」ボタンを押すと、プログラムをインストールします。ウインドウ左下の「インストールの場所」にインストールされます。



4）Adobe Acrobat Reader 4 日本語版をインストールします

MacOS8.5以上のClassic環境をお使いの方は、MagicalSketchプログラムのインストールが完了した後、MagicalSketchの使用に必要なAdobe Acrobat Reader 4 日本語版のインストールを行ってください。製品CD-ROMの「Acrobat Reader 4.0J」フォルダに収録されているインストーラを用いてインストールしてください。
ソフトウエアが既にインストールされている場合には、再度インストールをする必要はありません。

※「MagicalSketchインストーラ」では「サンプル」フォルダはインストールされません。３Dモデルや背景データを収録しておりますので、ハードディスクの適当な場所にドラッグコピーしてお使いください。

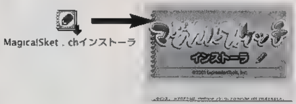
MagicalSketchインストールガイド　Mac OS Xをお使いの場合

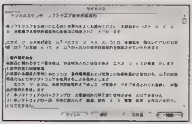
ここでは、「MagicalSketchインストーラ」を使用して、MagicalSketchをインストールする方法を説明します。インストーラは、インストールしようとしているコンピュータに必要なプログラムをハードディスクの適当なフォルダにコピーします。

1）インストールの前にすべてのアプリケーションを終了してください

2）インストーラを起動します

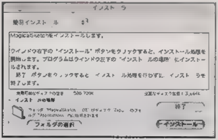
製品CD-ROMの「MagicalSketchインストーラ」アイコンをダブルクリックすると、インストールを開始します。インストール画面の指示に従い、「続ける...」ボタンをクリックして先に進みます。
「マジカルスケッチ」ソフトウエア使用許諾契約をよくお読みになり、同意される方は「同意」ボタンを押して次に進みます。





3）インストールを実行します

ウインドウ右下の「インストール」ボタンを押すと、プログラムをインストールします。ウインドウ左下の「インストールの場所」にインストールされます。

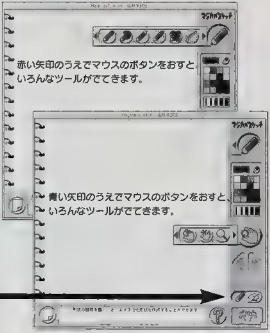


※「MagicalSketchインストーラ」では「サンプル」フォルダはインストールされません。3Dモデルや背景データを収録しておりますので、ハードディスクの適当な場所にドラッグコピーしてお使いください。

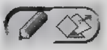
画面の説明

スケッチモード

マジカルスケッチを開くと、最初は《スケッチモード》になっています。
【スケッチツール】、【ペイントツール】、【ハンドツール】などがあって、3Dモデルをかいたり、色をぬったりすることができます。3Dモデルをつくる作業は、全部《スケッチモード》でおこないます。
《作業場モード》とのきりかえは「モードチェックボタン」でおこないます。



モードチェックボタン



作業場モード

《作業場モード》では3Dモデルをつくること以外のいろんな作業をおこないます。
これまでに作った3Dモデルを開いたり、今つくっている3Dモデルを保存したりすることができます。
3Dイラストの保存や、印刷もこのモードでおこないます。ほかにもいろんな設定や、《スケッチモード》の時の3Dモデルの見え方を変えたり、
マジカルスケッチをつかうときの操作音の有・無をきめることもできます。



ツールの使い方

マジカルスケッチのいろんなツールについて

スケッチツール

【スケッチツール】は3Dモデルをつくるのにつかいます。線をかいたり、でこぼこをつくることもできます。ほかにも、線を消したり、3Dモデルを切ったりすることもでき、一番よくつかうツールです。





ペン：
マジカルスケッチの一番きほんとなるツールです。3Dモデルをつくるとき、ほとんどを「ペン」でおこなうことができます。



変形ペン：
3Dモデルの形を変えるときにつかいます。



両面ペン：
このペンをつかうと、3Dモデルの表と裏に同時に線をかくことができます。



でこぼこペン：
でこぼこのつけねの線をかくときに役にたつペンです。



ペイントペン：
線をかくためのペンです。



ピンセット：
ピンセットをつかうと、3Dモデルのすきな線をえらべます。

ツールの使い方

ペイントツール
【ペイントツール】は3Dモデルや線に色をつけるときにつかいます。
えらんだ線の太さをかえることもできます。

カラーウインドウ：今えらんでいる色をここで見ることができます。

スポイト：色をつけている3Dモデルや線から、その色をもらって、カラーウインドウにうつすことができます。



カラーパレット：いろんな色がならんでいます。この中からすきな色をえらぶと色をつけることができます。

ペン先：すきな太さを選ぶと、そのときにえらんでいる線の太さをかえることができます。

ハンドツール
【ハンドツール】は3Dモデルを回転してみたり、移動させることができます。大きく表示したり、小さく表示したりすることもできるので、3Dモデルがかきやすいように、大きさや見え方をすきなようにきめることができます。





回転ハンド：
3Dモデルを自由に回転して見ることができます。



移動ハンド：
3Dモデルをすきなところにうごかすことができます。



虫めがね：
3Dモデルを大きくしたり、小さくしたりすることができます。

タイムマシンボタン

タイムマシンボタンをつかうと、3Dモデルをつくってきた手順を、過去にもどることができます。





過去にもどるボタン：
ひとつ前にもどります。



現在に進むボタン：
「過去に戻るボタン」で戻したところから、ひとつさきに進むことができます。

作業場モードのいろんなツール



開くボタン：
3Dモデルを開くことができます。



取っておくボタン：
つくっている3Dモデルを保存することができます。



絵を取っておくボタン：
つくっている3Dモデルの絵を保存することができます。

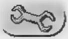


印刷するボタン：
つくっている3Dモデルを印刷することができます。

ツールの使い方



印刷設定ボタン：
印刷するときのいろいろな設定ができます。



環境設定ボタン：
マジカルスケッチのいろいろな設定をおこなうことができます。



表示きりかえボタン：
スケッチブックの3Dモデルの見え方をきりかえることができます。

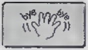
どちらのモードでもつかえるボタン



白紙にするボタン：
このボタンをおすと、今つくっている3Dモデルを全部消すことができます。



虎の巻ボタン：
このボタンを押すと、マジカルスケッチについてくわしく説明してあるオンラインガイドを開くことができます。
マジカルスケッチのくわしい使い方や、いろいろな設定方法は、このオンラインガイドをごらんください。



終了ボタン：
このボタンを押すと、マジカルスケッチを終了します。

マジカルスケッチ

つかってみよう！

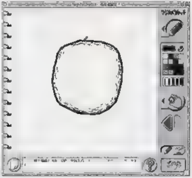
それでは、さっそく「マジカルスケッチ」をつかってみましょう！

より詳しい機能説明は、収録されているオンラインマニュアルをご覧下さい。
画面はMachintosh用を使用しています。

基本機能の紹介

かたちをスケッチする

マジカルスケッチを開くと、最初は【スケッチツール】の「ペン」がえらばれています。
「ペン」でスケッチブックに線をかくことで簡単に3Dモデルをつくることができます。
「ペン」で3Dモデルをつくってみましょう。

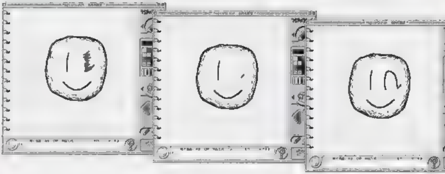


3Dモデルに「ペン」で線をかくこともできます。
「ペン」で3Dモデルの上に線をかいてみましょう。



線を消してかきなおし

「ペン」をえらんでいるときに、かいた線の上をぬりつぶすと、その線を消すことができます。



まわしてかたちを確認

つくった3Dモデルをまわして、かたちを確認してみましょう。
【ハンドツール】の中から「回転ハンド」をえらんで、3Dモデルをうごかすと上下左右に回転させて見ることができます。

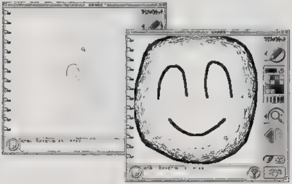


うごかす



3Dモデルをうごかすには、【ハンドツール】の中の「移動ハンド」をえらびます。
3Dモデルをマウスのボタンをおしたままうごかすと、上下左右に移動することができます。

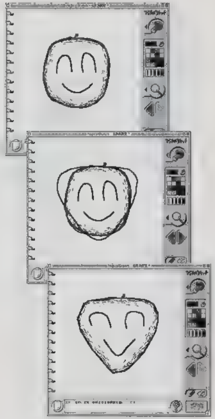
大きく表示、小さく表示



3Dモデルを大きく表示したり小さく表示したりするには、【ハンドツール】の「虫めがね」をえらびます。
マウスのボタンをおしたまま下にうごかすと、3Dモデルが大きく表示されます。
マウスのボタンをおしたまま上にうごかすと、3Dモデルが小さく表示されます。

基本機能の紹介

すきなかたちに変える

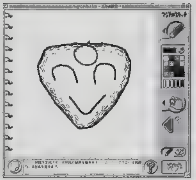


【スケッチツール】の「変形ペン」で、3Dモデルをすきなかたちに変えることができます。
まず、かたちを変える前の線をかきます。この赤い線をもとに3Dモデルのかたちを変えます。

次に、変えたいかたちに線をかきます。

この青い線のかたちにそって、3Dモデルのかたちが変わります。

でこぼこをつくる

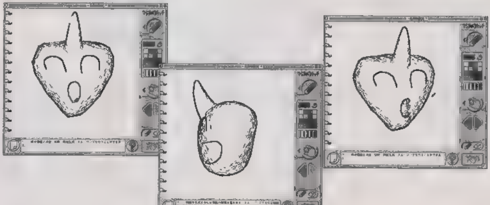


【スケッチツール】の「ペン」で3Dモデルにでこぼこをつくることもできます。
まず、3Dモデルにでこぼこのもとになる線をかきます。
かいた線が赤で表示されていることを確かめましょう。線が赤のときだけ、でこぼこをつくることができます。

次に、【ハンドツール】の「回転ハンド」で3Dモデルのむきを変えて、
でこぼこのかたちをかくと3Dモデルにでこぼこをつくることができます。



3Dモデルをへこませたいときは、3Dモデルの内がわにむかって、
へこませる線をかきます。



基本機能の紹介

でこぼこを消す



でこぼこを消すには、まずでこぼこが上から
見えるように3Dモデルを回転させます。

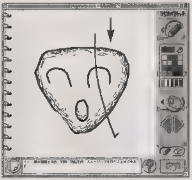
次に、「ペン」で、消したいでこぼこをかこむように円をかきます。
赤の線で表示された円の中を、線を消すときと同じようにぬりつぶすと、
でこぼこを消すことができます。



切る（その1）

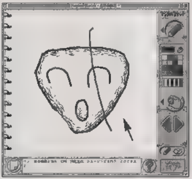
3Dモデルを切るときには、「ペン」でなにもかいていないところから
3Dモデルを横切るように線をかきます。

線を上から下にかいたときには、その線の右がわが切れます。





下から上にかいたときにはその線の左がわが切れます。

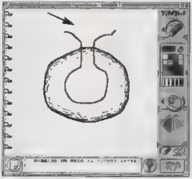




基本機能の紹介

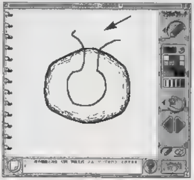
切る（その2）

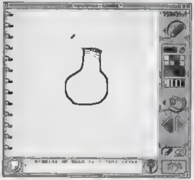
なにもかいていないところから線をかきはじめて3Dモデルをかこんだところだけ切ることもできます。
ここでは、下の図のように線をかいてみましょう。なにもかいていないところから3Dモデルを時計と反対回りで囲むように線をかいたときには、かこんだところが切れます。





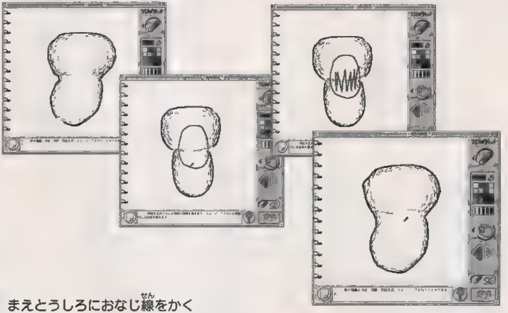
時計回りでかこむように線をかいたときには、かこんでいないところが切れます。





なめらかにする

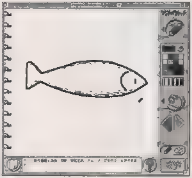
3Dモデルの面をなめらかにするには、「ペン」でなめらかにしたい面をかこみます。
赤で表示されている線の中をぬりつぶすことで、その面をなめらかにすることができます。



まえとうしろにおなじ線をかく

【スケッチツール】の「両面ペン」をつかうと、3Dモデルのまえとうしろに同時に線をかくことができます。
両面ペンをえらんで線をかくと、線をかいたところの反対がわにも同じ線がかかれます。
まえとうしろや、左と右で同じ形をしているものをつくるときにべんりです。

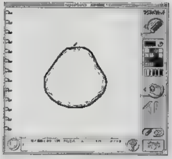




練習編

練習編ではウサギのつくりかたを説明します。いっしょにウサギをつくってみましょう！

顔と目鼻をつくる



まず、「ペン」でウサギの顔をかきましょう。



次に目と鼻をかきます。先に目と鼻をかいておくと、回転させたときにわかりやすくなります。
まず、鼻をかきましょう。線をかいたあと、でこぼこをつくったときのように線が赤で表示されることがありますが、一度マウスのボタンをおすと、ふつうの線になります。



目も同じようにかきます。

横顔のかたちをととのえる

横顔のかたちをととのえてみましょう。
「回転ハンド」で顔の3Dモデルを横向きにして「変形ペン」でかたちをととのえます。

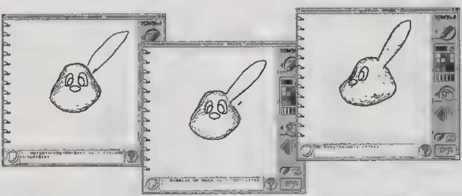


耳をつくる

耳をつくりましょう。まず左耳からつくってみましょう。
正面から見て、耳のつけねになる線を「ペン」でかきましょう。
3Dモデルを回転させて、だいたいの位置につけねのかたちをかきます。



次に、かいたもとの線から耳をつくります。
3Dモデルを回転させて、耳のかたちを「ペン」でかいて耳をつくりましょう。



右耳も左耳をつくるときと同じやりかたでつくります。



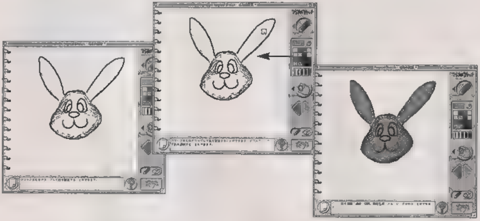
口をつくる

最後に口をつくりましょう。
【ハンドツール】をつかって、3Dモデルをかきやすい位置や大きさにして、口をかきます。



色をつける

ウサギの3Dモデルに色をつけてみましょう。
まず、顔に色をつけます。「カラーパレット」ですきな色をえらんで、3Dモデルの上に持っていくと、3Dモデルに色をつけることができます。

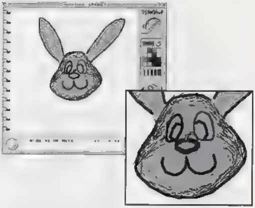


目に色をつけてみましょう
同じように「カラーパレット」からすきな色をえらんで、目の上に持っていくと、線にすきな色をつけることができます。

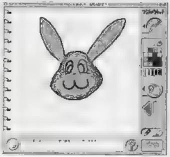


練習編

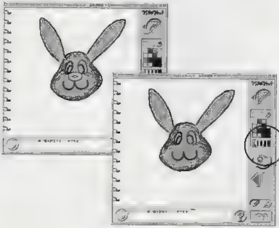
【スケッチツール】の「ピンセット」をつかえば、先に、色をつけたい線をえらんでから、
色をつけることもできます。
「ピンセット」をえらんで、鼻の線の上でマウスのボタンをおします。
鼻の線が赤いふちどりでかこまれて、えらばれた状態になります。



このときに、「カラーパレット」からすきな色をえらぶと、その色を鼻の線につけることができます。



「ピンセット」で線をえらんでいると、線の太さもかえることができるようになります。
【ペイントツール】の「ペン先」ですきな太さをえらぶと、線の太さを変えることができます。
鼻の線を少し太くしたりして練習してみましょう。



色は何度でも変えることができます。
鼻の色を、目の色とおなじにしてみましょう。

【ペイントツール】の「スポイト」を使うと、3Dモデルや線についている色を「カラーウインドウ」にうつして、そのままつかえるようになります。
「スポイト」をえらんで、目の線の上でマウスのボタンをおすと、「カラーウインドウ」が目についていた色に変わります。



これで、「カラーウインドウ」から鼻の線の上に色をもっていくと、目とおなじ色を鼻につけることができます。



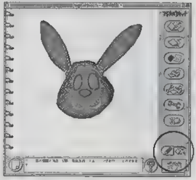
色をつけるには、いくつかのやり方があります。
これらのやり方のうち、やりやすいやり方で、口にもすきな色をつけましょう。



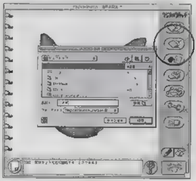
保存

これで、ウサギが完成しました！つくった3Dモデルを保存してみましょう。

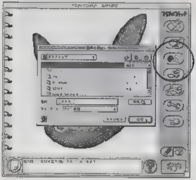
3Dモデルは《作業場モード》で保存することができます。
「モードチェンジボタン」の「作業場ボタン」をおすと、《作業場モード》にいくことができます。

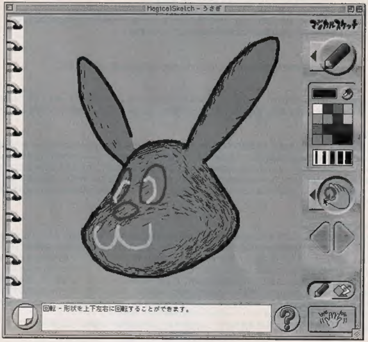


3Dモデルを保存するには、「取っておくボタン」をおします。ここで、好きな名前をつけて、3Dモデルを保存することができます。



同じようにして、今つくっている3Dモデルの絵を保存することもできます。
「絵を取っておくボタン」をおすと、今スケッチブックで見えているままの絵が保存できます。【ハンドツール】で好きな状態にして保存してみましょう。




MagicalSketch - うさぎ
マジカルスケッチ
回転 - 形状を上下左右に回転することができます。

「マジカルスケッチ」ソフトウエア使用許諾契約

本ソフトウエアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本製品をインストールことにより、お客様が本使用許諾契約の各条項に同意されたことになります。
エクス・ツールス株式会社（以下「エクス・ツールス」という）は、本製品をご購入いただいたお客様（以下「お客様」という）と、以下のとおりの使用許諾契約を締結させていただきます。

1.著作権所有者

本製品に関わる全ての著作権は、別途明示された場合を除き、エクス・ツールスが専有いたします。

2.使用許諾の制限事項

お客様の本製品の使用にあたっては、著作権保護および営業上の秘密保護の必要性から、以下の制限事項のもとで本ソフトウェアを使用することを条件とします。
1）エクス・ツールスは、本使用許諾契約を了承しユーザ登録カードをご返送されたお客様に、本製品の使用を許諾します。
2）本ソフトウェアのバックアップは、お客様以外の第三者に使用させることはできません。
3）本ソフトウェアの一部、全体に関わらず、譲渡、貸与、リース、賃貸、転売、分与などを行うことはできません。
4）本ソフトウェアを一部、全体に関わらず、修正、改良、翻訳、分解、デコンパイル、逆アセンブルなどを行うことはできません。
5）本ソフトウェアをネットワークやその他の通信手段を通じて電子移転させることはできません。

3.複製の制限

本ソフトウェアの複製については、お客様ご自身が使用する1台のコンピュータに複製する場合を除き、許されません。

4.ユーザ登録

お客様は、本製品開封後速やかに同封のユーザ登録カードをエクス・ツールスまでご返送ください。ユーザ登録カードをもとに、有償もしくは無償の「5.媒体についての制限保証」および「7.修理交換」を行います。登録内容に変更があった場合は、エクス・ツールスまで速やかにご連絡ください。

5.媒体についての制限保証

エクス・ツールスは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなどによりお客様が証明可能な日でなければなりません）から90日間、本ソフトウェアが記録されているCD-ROMに材質上または製造上の瑕疵がないことを保証します。本契約に基づくエクス・ツールスの責任およびお客様に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないCD-ROMがエクス・ツールスに対し領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます。尚エクス・ツールスは、事故、濫用または誤用によりCD-ROMに瑕疵が生じた場合には、取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、CD-ROMのすべての黙示的な保証は、本製品の購入日から90日以内に制限されています。本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については該当する法規に従うものとします。

6.ソフトウェアについての保証の放棄

お客様は、本ソフトウェアの使用に関するリスクはすべてお客様が負うことを明白に理解し同意するものとします。本ソフトウェアおよび関連書籍・文書等は、いっさいの保証又は条件を伴わずに現状有姿で提供されるものとし、エクス・ツールスは商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含め、明示または黙示的の保証を致しません。エクス・ツールスは本ソフトウェアの機能がお客様の要求を満足すること、本ソフトウェアが中断せずに正常に稼働すること、並びに本ソフトウェアにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何等の保証も行いません。さらにエクス・ツールスは、本ソフトウェアおよび関連書籍・文書等の使用、並びにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性並びにその他一切に関して、何等の保証も行いません。エクス・ツールスによる口頭・書面・インターネットホームページ等での一切の情報、説明、助言等は、お客様に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。本ソフトウェアに瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の補修などに要する費用はすべてお客様が負担するものとし、エクス・ツールスおよび正当な権限を有するエクス・ツールスの代表者は負担いたしません。
偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります

7.修理交換

お客様がCD-ROMを破損するなど、本製品が運用上支障をきたす状態になった場合、有償もしくは無償の修理・交換を行います。故障の原因がお客様、あるいはお客様のハードウェアにある修理・交換作業は有償となります。

8.免責、および補償

本製品に関してのエクス・ツールスの責任は、前記「5.媒体についての制限保証」および「7.修理交換」のみとし、ユーザ登録カードをご返送されたお客様に限らせていただきます。なお、現実損害に対するエクス・ツールスの責任は、その原因がいかなるものであれ、その損害を引き起こした本製品の入手時にお客様が支払った金額を超えない部分に限られます。本使用許諾契約書におけるエクス・ツールスの補償義務としては、エクス・ツールスの任意により以下のいずれかの方法によって行われるものとします。
1）本製品入手時に発行された領収書、またはそのコピーに記入された金額の払い戻し。
2）エクス・ツールスの補償対象の条件を満たすCD-ROMとの交換。

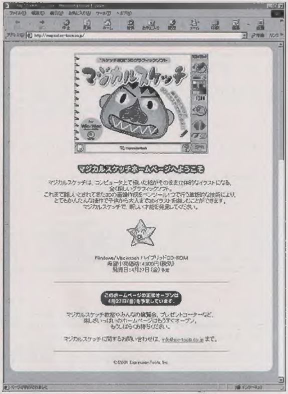
9.その他

本契約は、お客様が本製品を受領した日から成立します。
本使用許諾契約に定められていない事項は、著作権法および関連法規に従うものとします。
本製品の仕様などは、予告なく変更される場合があります。

※ マジカルスケッチは、東京大学大学院情報工学科の五十嵐健夫氏の手描きスケッチによる3Dモデリングシステム「Teddy」をベースにして当社で独自に開発してものです。

※ 製品の仕様、価格等は予告なく変更することがあります。
※ 製品プログラムおよび構成は、改良のため予告なく変更されることがあります。

※ この書類は2001年4月現在の製品プログラムをもとに執筆編集されており、実際の製品プログラムの仕様と異なる場合があります。



http://magical.ex-tools.co.jp/

エクス・ツールスでは、インターネット上にみなさまのマジカルスケッチ作品を
展示する「マジカルスケッチぼくとわたしの展示会」を開催しております。
作品のご応募方法など、詳しくはマジカルスケッチホームページをご覧ください。

ExpressionTools